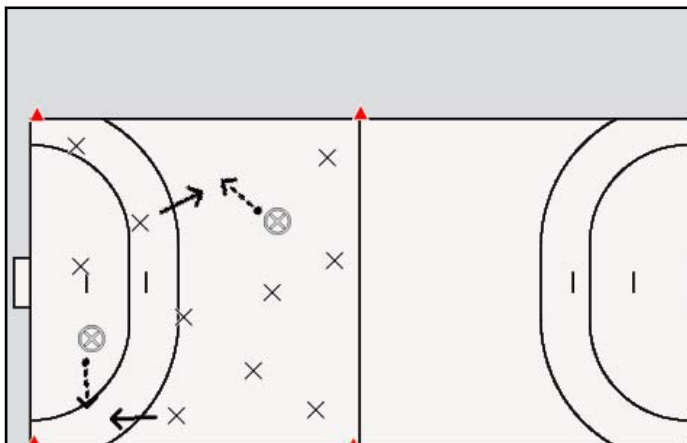


# Séance :

Discipline : Handball

## MAITRISE COLLECTIVE

Niveau :  
- de 14 ans



**But :** Assurer la circulation de la balle

### Pour l'(es) attaquant(s) :

Dribble interdit. Passe redoublée interdite.  
Respect des règles (tenu et marcher).  
Obligation d'être en mouvement.

### Variables :

Variation : - les passes (appui, rebond, extension...)  
- la main lanceuse  
Ajouter 1 ou 2 ballons (augmenter la quantité d'informations à prendre).

### Matériel à prévoir :

2 ballons.

### Descriptif :

2 ballons en jeu. Les joueurs évoluent dans un 1/2 terrain en se passant les ballons.

## CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :

### A(ux) l'attaquant(s) :

Porteur de balle : voir, choisir, passer.  
Non porteur : recevoir en mouvement (c'est l'appel qui crée la passe).  
Utilisation optimale de l'aire de jeu. Chercher les espaces libres.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Pas (peu) de pertes de balle.

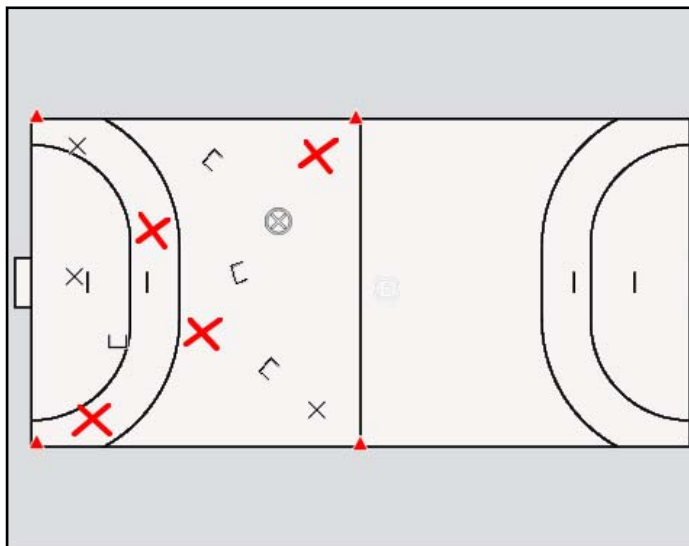
JOUEURS				OBJETS				ACTIONS		
Joueur attaquant	Joueur défenseur	Porteur ballon	Entraîneur	Plot	Halle	Latte	Cerceau	Direction passe	Déplacement du joueur	Ecran
X	□	⊗	Ⓔ	▲	┃	—	○	→	→	┃

# Séance :

Discipline : Handball

## MAITRISE COLLECTIVE

Niveau :  
- de 14 ans



**But :** Assurer la circulation de la balle malgré l'opposition.

### Pour l'(es) attaquant(s) :

Dribble interdit.  
Respect des règles (tenu et marcher).

### Pour l'(es) défenseur(s) :

Pas de fautes : contacts autorisés mais réglementés.

### Variables :

Passé redoublé interdite.  
Passé à un joueur de son équipe interdite.

### Matériel à prévoir :

ballon, maillots, chronomètre.

### Descriptif :

3 équipes de 4 joueurs échangent librement.  
L'entraîneur appelle une équipe qui dispose alors d'une minute pour reprendre la balle aux deux autres.

## CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :

### A(ux) l'attaquant(s) :

Porteur de balle : analyser rapidement la situation de jeu et donner au joueur le "mieux" placé.  
Non porteur : être en mouvement (c'est l'appel qui crée la passe) pour recevoir favorablement (démarqué). Chercher les espaces libres.  
Utilisation optimale de l'espace.

### Au(x) défenseur(s) :

S'organiser pour : harceler le porteur de balle, gêner les receveurs potentiels, jouer sur les trajectoires possibles de passes.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Garder la maîtrise de la balle.

JOUEURS				OBJETS				ACTIONS		
Joueur attaquant	Joueur défenseur	Porteur ballon	Entraîneur	Plot	Hale	Latte	Cerceau	Direction passe	Déplacement du joueur	Ecran
X	□	⊗	Ⓔ	▲	┃	—	○	→	→	—